

The Game is a Lie

❖ Sommaire

Chapitre commun

P2 : Présentation du sujet

P3 : Description de l'expérience

P4 : Principe général

P5 : Eléments originaux

P6 : Principes de navigation et Bibliographie

Chapitre Game Design

P7 : Description de l'univers

P8 : Principes d'interaction

P10 : Description du premier niveau

P12 : Les autres niveaux et leur mise en scène

P14 : Direction Artistique

P15 : Autre concept : **Az**

P16 : Autre concept : **Averse**

P17 : Choix du concept principal

P18 : Remerciements

*Comment aller au-delà,
aller derrière
ne pas nous arrêter à ce qui nous est donné à
voir
ne pas voir seulement ce que l'on savait d'avance
que l'on verrait ?*

Georges Perec

Récits d'Ellis Island : histoires d'errance et d'espoir

*Le monde entier est un théâtre, et tous, hommes et femmes,
n'en sont que les acteurs.*

William Shakespeare

Comme il vous plaira

The Cake is a Lie

Doug Rattmann

Portal

Présentation du sujet

Récits d'Ellis Island : Histoires d'errance et d'espoir fut tout d'abord une œuvre cinématographique de Georges Perec et Robert Bober, diffusée pour la première fois en 1980, avant de devenir un livre-album édité la même année. À travers un voyage imagé dans Ellis Island, île servant de transit des migrants vers Manhattan entre 1892 et 1954, les auteurs nous font réfléchir tout autant sur le quotidien de ces migrants au début du XXe siècle que sur la constitution de l'identité et sur la restauration de lieux historiques. Entre une série de photographies, d'énumérations, de descriptions et d'interviews, Perec cherche le meilleur moyen de restituer ce que fut cet endroit par le passé, et critique par la même occasion la manière dont le lieu est présenté aux visiteurs. Des salles restaurées, des anecdotes et des chemins tracés, voilà ce que Perec veut dépasser dans ces récits, alors qu'il visite des salles délabrées encore chargées de souvenirs.



Vers le jeu

The Game is a Lie est la transposition en expérience interactive du désir de Georges Perec d'aller voir « plus loin » que ce que lui montre le guide d'Ellis Island. A travers le livre-album entier, Perec veut restituer et transmettre du mieux possible la réalité de l'île au début du siècle, tout en critiquant le discours « idéalisé » du guide, discours teinté d'« anecdotes rassurantes » et de « sèches statistiques officielles ». Il veut se détacher de la vision présentable, cherche ce qui est volontairement mis à l'écart en s'intéressant au banal et à l'**envers du décors**. A la recherche des salles non exposées à la vue du public, l'auteur cherche ce qui constitue ce lieu de mémoire.

C'est ce même désir de voir l'envers du décor et briser le mythe des univers vidéoludiques qui m'a amené à concevoir *The Game is a Lie*. Le désir de montrer le jeu sous sa forme la plus brute, d'aller plus loin que ce que la caméra préprogrammée veut bien nous présenter, de saisir « **ce qui n'est pas montré** », de « **ne pas s'arrêter à la mise en scène** ».

◆ Description de l'expérience

Public : Joueurs réguliers en recherche de nouveauté

Plateformes : PC, Mac, Linux (possibilité de jouer avec une manette)

Pitch : Dans *The Game is a Lie*, le joueur voyagera dans des univers de jeux connus, qu'il verra ensuite se déconstruire devant lui. En effet, il pourra prendre le contrôle total de la caméra et se promener dans ces univers, révélant ainsi que le monde dans lequel il a l'habitude d'être plongé n'est rien de plus qu'un amas de textures et de trompe-l'œil mis en place par les développeurs, ainsi que d'astuces faisant jouer son imaginaire. Le but de cette expérience est de démonter l'illusion, de montrer le jeu d'une manière crue : un programme informatique, un entassement d'objets virtuels, une gigantesque pièce de théâtre astucieusement réalisée. Le « mythe » sera brisé, le joueur face à la réalité, à la fois dans le jeu et hors du jeu.

L'expérience a pour objectif de montrer que le jeu est une grande mise en scène, elle est donc destinée à des joueurs réguliers, connaissant la plupart des grands classiques du jeu vidéo mais en recherche de nouveauté. Ce profil de joueurs étant habitué à se plonger dans des univers vidéoludiques variés, l'impact et la surprise causés par l'expérience auront bien plus d'effet.

Le jeu sera développé exclusivement sur ordinateur et distribué gratuitement. En effet, cette expérience particulièrement courte et inhabituelle (développé page 5) risque de ne pas être très commerciale : je préfère donc la laisser accessible à tous afin d'atteindre un plus grand nombre de personnes. De plus, le développement sur ordinateur plutôt que sur console me semble pertinent de part son appartenance au domaine des *Altgames*.



Portal (2007), Salle de test 1, caméra libre

Le jeu est une mise en scène dans laquelle le joueur prend le rôle principal

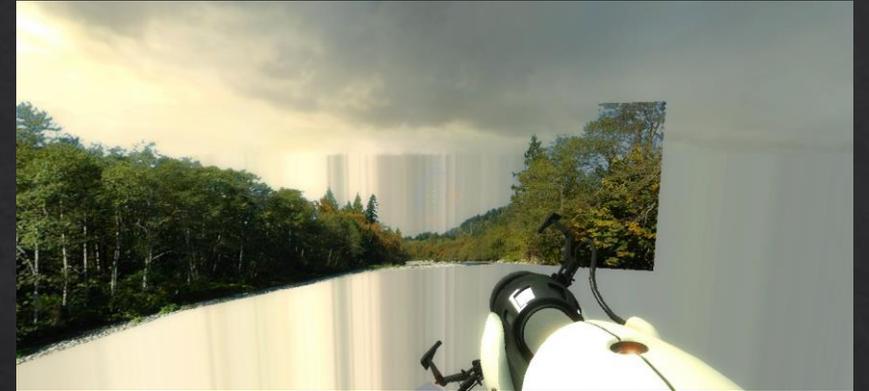
◆ Principe général

L'expérience est constituée de **quatre** niveaux, chacun étant divisé en **deux temps** :

- **Dans un premier temps** : le joueur sera replongé dans un univers de jeu connu, afin de lui faire instantanément retrouver un attachement émotionnel fort envers le monde qui lui sera présenté.
- **Dans un second temps**, déclenché par le joueur d'une manière différente dans chaque niveau, le jeu lui donnera le contrôle de la caméra et le joueur sera libre de voir le monde sous n'importe quel angle de vue, de découvrir l'envers du décor et de la mise en scène : les bâtiments vus de loin ne sont en réalité que des textures en 2 dimensions, le couloir dans lequel il se trouvait n'est entouré par aucune autre structure, le paysage qu'il voyait de la fenêtre n'est qu'une simple image placée à distance de l'ouverture. Après cette découverte, le joueur sera libre de poursuivre son chemin vers l'univers suivant, et la boucle se répète.

Les quatre niveaux seront fortement inspirés de quatre univers connus dans le milieu vidéoludique et auront pour but d'être facilement rattachables à leur univers associés : **The Legend of Zelda**, **Super Mario**, **Portal** et **Bioshock**.

Chaque niveau aura pour but de **rappeler** un de ces univers, sans le copier (pour des raisons évidentes de droits d'auteur). Le joueur faisant partie du public visé reconnaîtra très probablement au moins un de ces univers ; dans le cas contraire le choc de la désillusion sera simplement moins violent car l'attachement à l'univers présenté sera moins fort.



Portal (2007), Epilogue, caméra libre

Les arbres au loin ne sont en réalité qu'une simple texture 2D

The Game is a Lie n'est porté par aucune narration car celle-ci n'est pas nécessaire et n'aurait pas sa place dans l'expérience que je désire provoquer. L'expérience se suffit à elle-même : le joueur découvrant une vision « brute » du Jeu.

➔ Pourquoi ne pas inventer un univers original ?

L'expérience que propose *The Game is a Lie* a pour but de rester **courte** et de briser rapidement le mythe de l'univers présenté. J'ai découvert que le choc de la désillusion est bien plus fort lorsque le joueur a déjà passé du temps dans un univers similaire, dans lequel il a vécu de nombreuses expériences et auquel il s'est attaché. Construire un nouvel univers et un nouveau mythe auquel le joueur devrait être introduit, habitué, et dans lequel il devrait passer un certain nombre de nouvelles expériences afin d'y ressentir un fort attachement émotionnel n'est pas le but de *The Game is a Lie*, et serait un procédé plus long et moins efficace. Les quatre univers que j'ai choisis font d'une part appel à la mémoire populaire du milieu vidéoludique (ceux de **Zelda** et **Mario** sont facilement identifiables et solidement ancrés dans l'esprit des joueurs), ou d'autre part, bien que moins connus, restent particulièrement marquants pour les joueurs s'y étant déjà confrontés (**Portal** et **Bioshock** ont chacun un univers et une histoire mémorable). Ainsi, le jeu fait appel à la mémoire des joueurs et ceux-ci peuvent se retrouver rapidement et pleinement investis dans l'univers qui leur est montré.

◆ Éléments originaux

The Game is a Lie est une expérience interactive ciblant le jeu comme son objet d'étude et de réflexion. Cette expérience ne peut se définir comme un jeu selon Jesse Schell dans *The Art of Game Design*¹, ni selon Kathie Salen et Eric Zimmerman dans *Rules of Play*². Celle-ci propose de voir le jeu d'une manière unique - c'est-à-dire d'observer l'envers du décor et de déconstruire la mise en scène réalisée par les développeurs - et se différencie des expériences plus classiques en ce que le joueur n'a ni conflit, ni challenge à surmonter. Elle place cette fois-ci le développeur et non le joueur comme élément central et brise l'illusion habituelle des univers de jeu vidéo. Le joueur verra probablement pour la première fois le jeu sous sa forme brute, dénudée, à travers des angles de vues généralement évités par les concepteurs, ainsi que les multiples astuces, trucages et illusions mises en scène par ceux-ci. J'ai décidé de m'orienter vers ce type d'expérience car la perspective du jeu n'aurait, selon moi, rien apporté pour soutenir mon propos. Au contraire, la distraction provoquée par l'ajout d'éléments ludiques ne ferait que diluer cette expérience et lui serait contradictoire. Cependant, pour une fluidité de lecture, le terme de « jeu » sera tout de même utilisé tout au long du dossier en référence à *The Game is a Lie*.

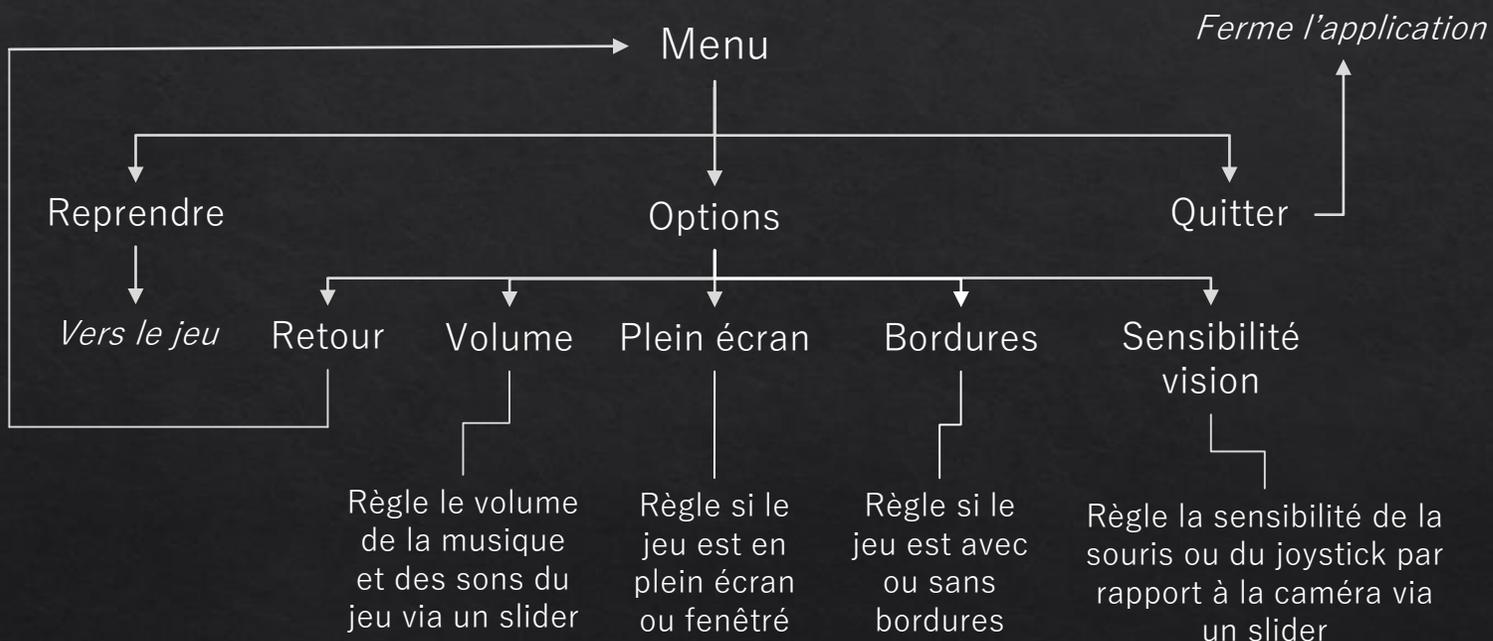
1. « Un jeu est une activité de résolution de problèmes, approchée avec une attitude joueuse », p. 37

2. « Un jeu est un système dans lequel les joueurs engagent un conflit artificiel, défini par des règles, qui résulte en une issue quantifiable », p. 70

◆ Principes de navigation

Le jeu commence directement, sans passer par un menu principal.

Lorsque le joueur appuie sur *Echap* ou le bouton *Start* de sa manette, un menu lui est présenté par-dessus la caméra du jeu avec le système de navigation suivant :



Lorsque le joueur arrive dans un nouveau niveau, le jeu enregistre automatiquement. La prochaine fois qu'il lancera le jeu, il retournera au point de départ de ce niveau. S'il a déjà accédé à la fin du jeu, il sera à la place de retour au premier niveau.

◆ Bibliographie

Articles :

- [Récits d'Ellis Island \(Georges Perec\). Des récits contestés](#)
- [Les dispositifs de fiction cinématographique au sein du documentaire Récits d'Ellis Island, de Georges Perec et Robert Bober \(1980\)](#)

Films et Vidéos :

- *Recits d'Ellis Island*, Georges Perec et Robert Bober
- *L'Emigrant*, Charlie Chaplin
- *The Truman Show*, Peter Weir
- *Parallele*, Harun Farocki
- *Boundary Break*, Shesez
- *Dogmeat*, Alix Desaubliaux
- *Hors des limites de la carte*, un bot pourrait faire ça
- *Il pleut : Une exploration sans choix*, un bot pourrait faire ça

Livres :

- *Jacques le Fataliste*, Denis Diderot

Jeux explorés en camera libre :

Super Mario 64 (1996), *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998), *Portal* (2007), *Bioshock* (2007), *Skyrim* (2011), *The Evil Within* (2014), *A Hat in Time* (2017)

Autres inspirations :

Journey (2012)
Il Pleut (2017)

◇ Description de l'univers

L'univers de *The Game is a Lie* n'est pas uniforme car il se base sur différents univers existants. Dans le cas où le joueur ne connaît pas la référence, l'objectif est de l'immerger dans ces univers très variés afin de montrer la diversité des moyens de mise en scène.

Les 4 niveaux seront composés de :

- Une place de marché donnant sur un château vu de loin, à la manière du marché devant le château d'Hyrule dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*
- Deux jardins situés de part et d'autre d'un château reliés par un chemin, à la manière du terrain d'introduction en face du château de la princesse Peach dans *Super Mario 64*
- Deux salles comportant de simples puzzles, reliées par un ascenseur à la manière des chambres de tests de *Portal*
- Une cité sous-marine similaire à la ville de **Rapture**, à la manière de *Bioshock*

Chaque niveau fera donc référence au jeu dont il tire son influence, mais sera bien évidemment **unique** et n'en copiera aucun contenu original.

Le personnage contrôlé sera également un clin d'œil à l'univers référent. Cependant, le joueur percevra de moins en moins son avatar au fur et à mesure des niveaux (la caméra passera d'une vue à la 3^e personne à une vue à la 1^{ère} personne). De même, l'action qu'il pourra déclencher via la **touche d'action** sera progressivement moins significative.

- Dans le **premier niveau**, l'avatar sera un petit enfant habillé de vert, armé d'un bouclier de bois et d'une petite épée (caméra à la 3^e personne) et la touche d'action lui fera effectuer un mouvement circulaire horizontal avec son épée
- Dans le **niveau 2**, l'avatar sera un petit enfant portant une casquette rouge (caméra à la 3^e personne) et la touche d'action lui permettra de sauter à une grande hauteur
- Au **niveau 3**, l'avatar sera un personnage vêtu d'orange dont on ne verra que les bras (caméra à la 1^{ère} personne) et la touche d'action lui fera faire un petit saut
- L'avatar du **niveau 4** sera un personnage dont on ne pourra voir aucune partie du corps (caméra à la 1^{ère} personne) et la touche d'action n'aura plus aucun effet

Au dernier niveau, le joueur sera donc détaché au maximum du personnage pour se confondre de plus en plus avec la caméra du jeu elle-même.

◆ Principes d'interaction

L'objectif de *The Game is a Lie* est de faire prendre conscience au joueur que l'espace dans lequel il évolue est une mise en scène entièrement et minutieusement programmée. Le joueur doit être surpris et choqué par cette découverte, et pour cela percevra l'environnement du jeu de deux manières différentes : de l'intérieur et de l'extérieur. Il basculera donc entre deux modes d'interaction :

- le mode *In Game*¹ durant lequel il contrôle son avatar à l'intérieur du jeu
- le mode *Out of Bounds*² durant lequel il ne contrôle plus que la caméra

➤ Le mode *In Game* :

Le joueur contrôle directement son avatar en vue 1^{ère} ou 3^e personne, ceci dépendant de l'univers dans lequel il se trouve. Cependant, les contrôles resteront les mêmes quel que soit le niveau :

- ZQSD, WASD/Joystick gauche pour se déplacer
- Souris/Joystick droit pour orienter la caméra
- Clic gauche, E/X pour interagir lorsque le jeu le propose
- Barre d'espace/A pour effectuer une action (spécifique à l'avatar)

➤ Le mode *Out of Bounds* :

Le joueur ne déplace que la caméra, mais sans restriction d'angle ou de déplacement et peut traverser tous les objets. Les contrôles sont les mêmes que dans le mode *In Game* à l'exception de la touche d'action qui n'a aucun effet et de l'ajout de deux commandes supplémentaires :

- Barre d'espace/RB pour monter sur l'axe vertical
- Shift gauche/LB pour descendre sur l'axe vertical

La musique et les sons seront toujours présents dans ce mode, de façon à ce que leur présence crée une dissonance entre le cours imperturbable du jeu et le choc de la désillusion.



Mappage des contrôles sur une manette de xBox 360

❖ Entrer et sortir du mode *Out of Bounds*

Le moyen qu'aura le joueur pour entrer et sortir du mode *Out of Bounds* est prévu pour que la transition se fasse de manière naturelle et logique tout en restant surprenante et dépendra du niveau dans lequel il se trouve.

➤ Dans le niveau 1 et 2 :

- Si le joueur essaye d'ouvrir une des portes présente dans le niveau pour rentrer dans un bâtiment, il entrera à la place dans le mode *Out of Bounds* comme si le chargement de la scène¹ comportant l'intérieur du bâtiment n'avait pas fonctionné et qu'il se retrouvait en dehors des frontières prévues. Son avatar disparaîtra à ce moment.

Le joueur sera donc surpris, car il s'attendait à entrer directement dans le bâtiment. Le faire sortir des limites du jeu permet de révéler une partie de la mise en scène, par laquelle le joueur est habituellement téléporté dans un bâtiment situé dans une autre scène. Cela présente également le jeu d'une manière encore plus crue et dénudée, sous sa forme la plus basique : la porte ne mène en réalité qu'à l'extérieur, comme le montrerait un simple schéma du niveau.

- Pour sortir du mode *Out of Bounds*, le joueur devra interagir à nouveau avec une des portes mais à partir du côté extérieur du niveau. A ce moment, son avatar réapparaîtra en face de la porte comme s'il sortait du bâtiment et il sera à nouveau en mode *In Game*.

➤ Dans le niveau 3 :

- Pour entrer et sortir du mode *Out of Bounds*, il suffira au joueur de passer à travers un des portails déjà présent dans le jeu. Le joueur s'attendrait à ce que les portails fonctionnent comme des téléporteurs, à la manière du jeu *Portal*, mais ils lui feront simplement traverser le mur et accéder à l'extérieur du niveau et au mode *Out of Bounds*.

➤ Dans le niveau 4 :

- Le joueur sera placé dans un bathyscaphe se déplaçant automatiquement entre des bâtiments sous-marins. À la fin du voyage, il pourra sortir du bathyscaphe et basculera directement en *Out of Bounds*. Retourner dans le bathyscaphe déclenchera la fin du jeu.

Toutes ces interactions seront proposées au joueurs via une icône d'interaction lorsqu'il sera proche de l'élément lui permettant d'entrer ou sortir du mode *Out of Bounds*.



Super Mario 64 (1996), Jardin du château, caméra du jeu

Exemple de vue en mode *In Game* : le joueur est dans le jeu et ne sort pas des limites prévues



Super Mario 64, Jardin du château, caméra libre

Exemple de vue en mode *Out of Bounds* : le joueur contrôle totalement la caméra et découvre l'envers du décor

1. Espace dans lequel sont placés des éléments du jeu

◆ Description du premier niveau

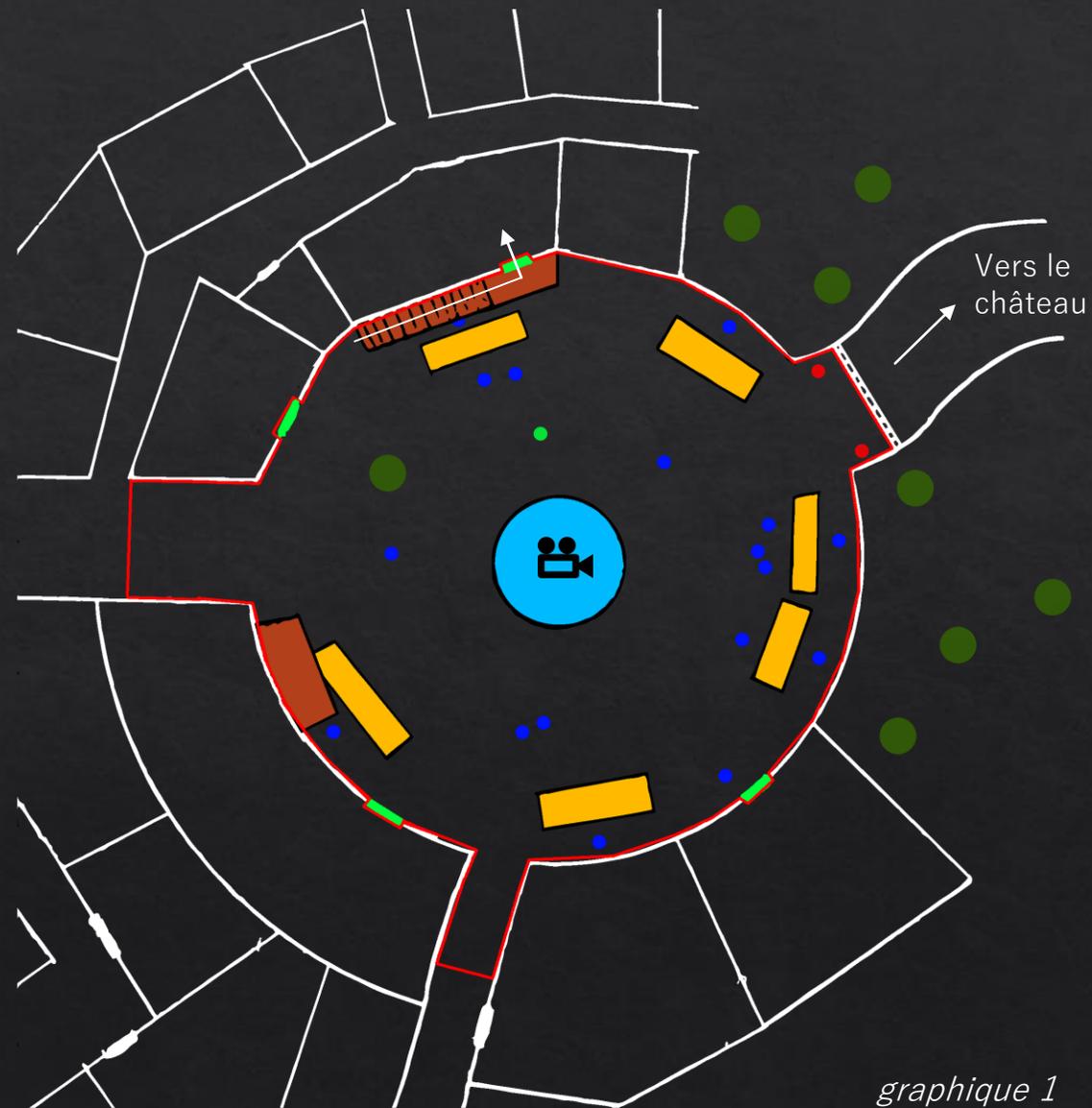
Le premier niveau de l'expérience placera le joueur dans un marché ouvert, devant une colline sur laquelle se trouve un château. La caméra du jeu est fixée au centre du marché et tournera sur le plan horizontal en fonction de la position de l'avatar contrôlé par le joueur. Une grille, fermée tant que le joueur n'est pas passé au moins une fois en mode *Out of Bounds*, marque le début du chemin vers le château et le niveau 2. Les portes présentes sur les façades des maisons seront les passages permettant de rentrer dans le mode *Out of Bounds*.

Je propose d'illustrer le niveau à l'aide de 2 graphiques :

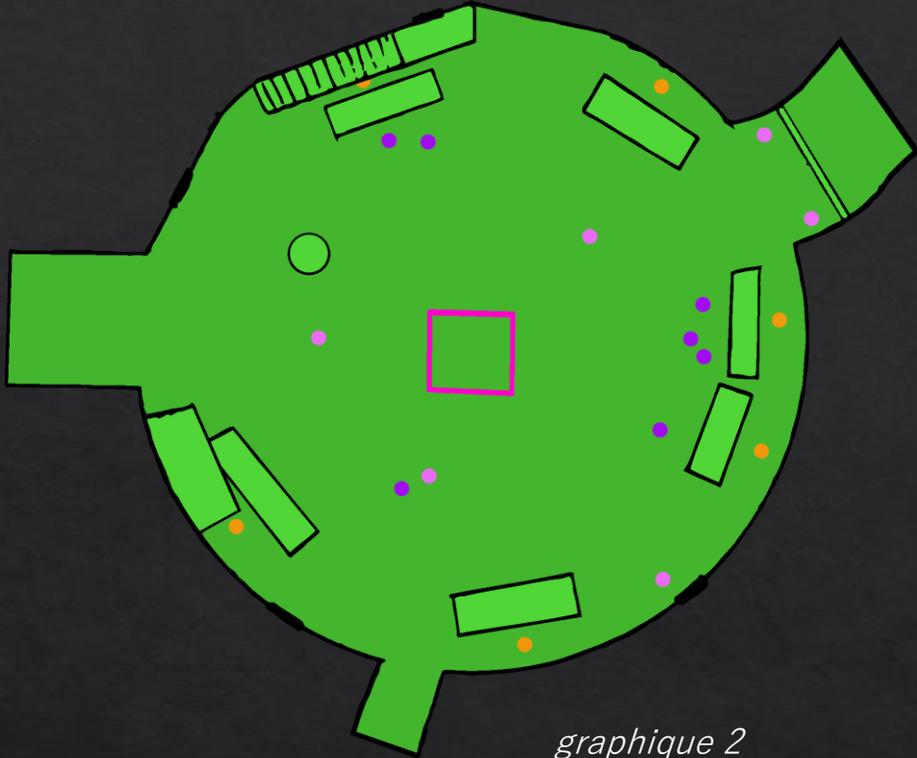
- le premier graphique est ce que le joueur **perçoit** du lieu, à savoir : ce qu'il perçoit directement (placé à l'intérieur de la délimitation rouge) et un exemple logique de ce qu'il pourrait imaginer au-delà de ce qu'il voit réellement (hors de la délimitation)
- le second graphique est ce que le joueur voit lorsqu'il passe en mode *Out of Bounds*, soit la manière dont le niveau est actuellement construit.

Légende

- Pastille **verte clair** : avatar du joueur
- Pastille **bleue** : habitant ou marchand
- Pastille **verte foncée** : arbre
- Pastille **rouge** : garde
- Rectangle **vert** : porte vers l'*Out of Bounds*
- Rectangle **orange** : étalage marchand
- Rectangle **marron** : escalier ou balcon
- Cercle **bleu** : fontaine



graphique 1



graphique 2

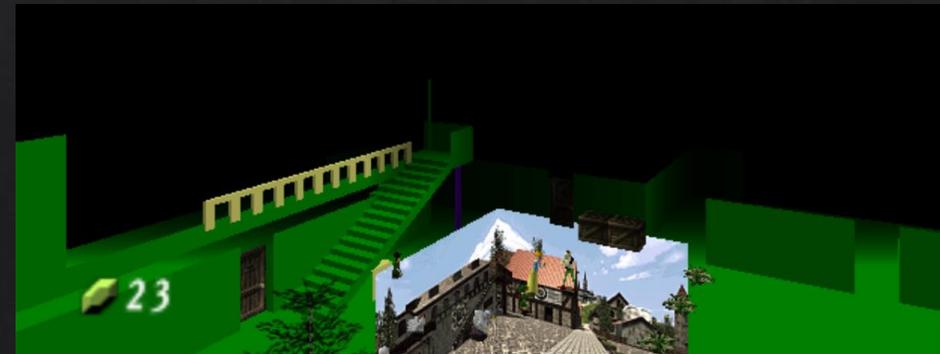
Légende

- Couleur **verte** : couleur actuelle du décors
- Pastille **rose** : personnage entièrement modélisé
- Pastille **violette** : personnage modélisé sans visage
- Pastille **orange** : personnage modélisé sans jambes
- Cadre **violet** : texture du lieu

Le joueur s'aperçoit donc que :

- le personnage évolue entre de simples formes géométriques de couleur verte sur lesquelles la texture est appliquée
- la texture du niveau est un cadre placé autour de la caméra qui apparaît ensuite en-dessous du personnage lors du rendu
- le lieu est en suspension dans le vide
- les structures ne s'étendent pas au-delà que ce que le joueur voit lorsqu'il est en mode *In Game*
- l'intérieur des maisons n'est pas présent dans la scène
- les habitants qu'on ne voit pas de face n'ont pas de visage
- les habitants dont on ne voit pas le bas du corps n'ont pas de jambes

Après être sorti du mode *Out of Bounds* pour la première fois, la grille vers le château sera ouverte et le joueur pourra se rendre au 2^e niveau.



The Legend of Zelda : Ocarina of Time (1998), Marché, camera libre

Exemple de texture placée autours de l'emplacement de la caméra

◆ Les autres niveaux et leur mise en scène

La distribution des niveaux est prévue afin que le déroulement soit progressivement plus automatique et guidé vers l'*Out of Bounds*, ceci afin d'accélérer le rythme de l'expérience vers ce mode mettant en lumière toute l'artificialité de ces univers. La caméra passant d'une position fixe dans un mode 3^e personne à une position et un angle contrôlés directement par le joueur en mode 1^{ère} personne renforce notamment cette accélération en confondant toujours plus la vue du mode *In Game* avec celle du mode *Out of Bounds*.

Par ailleurs, le passage en mode *Out of Bounds* durant les deux derniers niveaux aura un effet spécial sur l'environnement permettant de révéler de nouvelles astuces de mise en scène.

Chaque section est connectée à la suivante d'une manière différente :

- Une grille sur un côté de la place du premier niveau, suivie d'un chemin, mène au jardin du niveau 2
- Un tuyau vertical dans le niveau 2 fera tomber le joueur dans le niveau 3, comme s'il sortait d'un conduit
- Un ascenseur descendant, à la fin du niveau 3, deviendra le bathyscaphe du niveau 4

Chaque connexion ne sera disponible qu'après au moins un passage du joueur en mode *Out of Bound* au niveau actuel. La section suivante sera chargée dans une scène différente.

◆ Le niveau 2

Le joueur sera dans le jardin d'un château. S'il ouvre la porte avant ou arrière du château, il basculera en mode *Out of Bounds*. Un petit chemin sur le côté permettra de rejoindre le jardin à l'arrière, ce qui chargera le joueur dans une autre scène. La caméra se déplacera en fonction de la position de l'avatar et sera donc indirectement contrôlée par le joueur.

Lorsque le joueur sera en mode *Out of Bounds*, il s'apercevra que :

- le château n'est jamais modélisé complètement dans chacun des deux jardins, il ne l'est qu'en façade
- les arbres sont en réalité des textures 2D qui s'orientent en fonction de la position du joueur, donnant une illusion de 3D
- les 2 jardins ne sont pas situés dans la même scène
- les bassins remplis d'eau ne sont en fait que des textures placées à leur surface

Super Mario 64 (1996),
Jardin du château,
caméra libre

Les arbres sont en réalité
des textures 2D



❖ Le niveau 3

Ce niveau est constitué de quelques salles comportant des puzzles à la manière du jeu *Portal*, divisées en deux parties séparées par un ascenseur. Des portails permettent au joueur de traverser les murs et de rentrer en mode *Out of Bounds*. Lors du passage en mode *Out of Bounds*, les *triggers*¹ présents dans le niveau seront visibles, et les éléments mécaniques en mouvement continueront de tourner.

En mode *Out of Bounds*, le joueur s'apercevra que :

- les deux parties du niveau sont dans des scènes différentes
- les salles ne sont entourées par aucune autre structure
- les événements² sont déclenchés lorsqu'il traverse un *trigger*
- son avatar n'est composé que de deux bras (visibles au moment où la caméra zoome pour retourner en mode *In Game*)
- les bouches d'aération et différentes autres sorties ne mènent nulle part
- les éléments mécaniques ne tirent leur source d'aucune énergie et la distribution des éléments du puzzle - comme par exemple des cubes - ne proviennent de nulle part



Portal (2007), Salle de test 1,
triggers visibles

Les triggers, visibles en jaune,
déclenchent différents
événements

❖ Le niveau 4

Le dernier niveau placera le joueur dans un bathyscaphe lui faisant brièvement parcourir une impressionnante cité sous-marine peuplée de créatures diverses. Le bathyscaphe se déplacera automatiquement, ce qui agit presque comme une cinématique. Lorsque le joueur sortira du bathyscaphe à la fin du voyage, il passera directement en mode *Out of Bounds* et tous les effets de lumières seront remplacés par une lumière blanche unidirectionnelle.

Lorsqu'il sera en contrôle de la caméra, il verra que :

- l'atmosphère et les bâtiments n'ont plus de caractère envoûtant une fois les effets de lumière supprimés
- les bâtiments éloignés ne sont que de simples textures 2D
- le bas des bâtiments n'est pas modélisé
- l'intérieur des bâtiments est vide
- les créatures ne sont que de simples objets immobiles une fois leur animation terminée

Bioshock (2007), The Lighthouse,
caméra libre

Les bâtiments, sans base, sont
de simples coquilles vides



1. Élément physique invisible provoquant l'exécution d'une procédure lorsqu'il est activé

2. Exemples d'événements, ici : une porte s'ouvre, un bouton est enfoncé, un cube tombe ...

◇ Direction Artistique

Étant donné que mon expérience prend le jeu vidéo comme son objet d'étude, la direction artistique de chaque niveau sera inspirée des univers et jeux auxquels ils font référence afin de replacer le joueur dans leur ambiance respective.

- Les **premier** et **second** niveaux seront dans un style visuel low-poly¹. Ce style reflète le caractère de mise en scène qui découle des difficultés techniques auxquelles étaient confrontés les développeurs avec l'arrivée de la 3D dans les jeux vidéos. Les teintes seront très colorées pour une ambiance enfantine et joyeuse. Les sons, dans un registre majoritairement aigu, auront des sonorités précises, pures et brillantes, entonnant par exemple de minuscules mélodies de 2 à 4 notes. La musique, festive et harmoniquement stable, sera très thématique, comme par exemple la 6^e symphonie dite *Pastorale* de Beethoven, dont on retiendra en particulier le III^e mouvement.
- Le **troisième** niveau sera dans un style plus moderne, rude et froid, avec les teintes principalement en niveaux de gris afin d'améliorer la visibilité des puzzles et renforcer le caractère inerte et mécanique du lieu. Cette atmosphère sera amplifiée par des sons aigus et medium, stridents ou étouffés. La musique, aux sonorités électroniques, sera très rythmique, marquée et agitée. *Aerodynamic* de Daft Punk serait ici un bon exemple musical.
- Le **quatrième** niveau sera dans un style plus réaliste, avec des teintes principalement bleutées pour l'atmosphère sous-marine. Les sons seront graves, résonnants, généreux, voire gutturaux et contribueront à rendre l'atmosphère envoûtante, mystérieuse mais également sinistre. La musique sera ample, puissante et riche, mais houleuse harmoniquement, pour un large ensemble instrumental (par exemple un orchestre). On peut s'inspirer de la grande instabilité harmonique présente dans l'*Agnus Dei* du *A Polish Requiem* de Krzysztof Penderecki.

Le changement de direction artistique en plein jeu est volontaire et nécessaire au changement d'univers.

1. Les formes géométriques *low-poly* sont des formes 3D comportant un nombre relativement petit de polygones

Az est un jeu d'aventure dans lequel le joueur incarne un mystérieux personnage à la 3^e personne dans un monde tout aussi énigmatique. Le protagoniste, dont l'identité nous est inconnue, sera amené à parcourir une série de temples afin de réparer sa flûte de pan, qu'il aura brisée au début du jeu.

Le jeu se divise en une courte partie introductive, puis la recherche et résolution des 4 temples.

La première partie met en scène le protagoniste dans une montagne enneigée, foyer du personnage. Il n'aura en sa possession qu'une simple **flûte de pan** qui, lorsqu'il en joue, permet de faire des bonds d'une très grande hauteur. Mais jour après jour une tempête se forme de plus en plus fort, ce qui diminue le pouvoir de la flûte, et rapidement le joueur n'aura d'autre choix que de partir de la montagne. Le seul moyen de quitter le lieu est une tour qui descend jusqu'au bas de la montagne mais pour en ouvrir la porte le joueur devra sacrifier et briser sa flûte de pan, qui en constitue la clé, et dont le pouvoir est devenu si faible que les bonds se réduisent à quelques centimètres.

La seconde partie commence alors : à la base de la montagne se trouve une mer houleuse que le joueur peut traverser avec une barque. Il trouve rapidement une seconde tour, au centre de l'océan, dans laquelle le pouvoir des dieux pourrait lui permettre de réparer sa flûte de pan. Pour se faire, il devra d'abord activer et résoudre 4 temples dispersés dans la mer correspondant chacun à 4 dieux :

- **Thexi**, dieu des peurs
- **Zhubh'ress**, déesse de l'isolement
- **Cnebbeg**, déesse de l'aridité
- **Ectherv'itruxr**, dieu des bizarreries et du non-sens

A ce moment du jeu, le joueur alternera 3 phases :

- trouver le prochain temple
- résoudre les épreuves du temple
- retourner à la tour

Pour chaque temple, le joueur aura accès à un instrument spécifique afin de l'aider :

- des **Clochettes** pour le temple des peurs
- un **Barabane** pour le temple de l'isolement
- des **Castagnettes** pour le temple de l'aridité
- un **Shophar** pour le temple du non-sens

Chaque instrument possède un pouvoir spécial.

Lorsque le joueur aura résolu les 4 temples, sa flûte de pan sera réparée et le jeu se terminera.

Ce concept est basé sur **l'errance et l'espoir** décrits par Georges Perec dans son œuvre ainsi que sur les émotions et sentiments éprouvés par les migrants passant par Ellis Island. Cependant, j'ai conçu le jeu dans un contexte tout autre et mon intention est de communiquer ces mêmes sentiments par des moyens propres au jeu vidéo.

L'élément central, celui qui déclenche le départ du personnage et celui qui désigne la finalité du jeu, est la **flûte de pan**. Celle-ci symbolise la liberté du joueur, représentée par la liberté de sauter, mais elle lui est rapidement retirée. Au début du jeu, il sacrifie le dernier reste de cette liberté pour sortir de la montagne et chercher à la retrouver ailleurs, tout comme les migrants quittant leur pays afin de trouver la liberté en Amérique.

À partir de là, le joueur sera ballotté entre les temples (sentiment d'errance) et devra affronter symboliquement les 4 émotions majeures ressenties par les migrants à Ellis Island : la peur, le sentiment d'être enfermé, la difficulté éprouvée et le caractère incompréhensible de ce lieu. Le Level Design de chaque temple sera articulé autour de ces 4 émotions, l'objectif étant que le joueur ne se sente pas en contrôle total de la situation, c'est lui qui doit s'adapter aux événements.

Ce dernier concept est en relation avec la volonté de Georges Perec d'humaniser tous ces migrants dont on ne fait référence que par des chiffres, leur rendre leur **singularité** au-delà des anecdotes et des statistiques. En replaçant des photographies taille réelle dans les lieux où elles ont été prises plusieurs dizaines d'années auparavant, il ne désire plus regarder ces paquets d'individus comme anonymes mais comprendre quel fut leur voyage et la particularité de chacun.

La pluie est un concept qui illustre selon moi parfaitement ces groupes de migrants anonymes : chaque goutte de pluie est unique et singulière et pourtant on voit chaque goutte comme identique à l'autre, formant **la** pluie, concept qui englobe toutes les gouttes d'eau indistinctement.

Le monde en 3D dans lequel évolue le joueur n'est pas clairement défini mais pourrait être n'importe quel endroit du globe. Le joueur sera projeté dans un endroit, quelque part dans cet univers (à côté d'une maison, au dessus d'une plaine, dans une rivière ...), tout étant immobile autour de lui comme une photographie. Il peut observer à 360° autour de lui mais dès qu'il touche n'importe quel bouton sur le clavier ou la souris, il est instantanément téléporté à un autre endroit.

Le joueur pourra reconnaître des lieux dans lesquels il est déjà passé mais avec des points de vue différents car il ne se retrouvera jamais exactement au même point.

Au fur et à mesure des téléportations, des gouttes de pluie immobiles se matérialiseront peu à peu autour du joueur jusqu'à obstruer complètement sa vue. A ce moment, il ne pourra plus distinguer un lieu d'un autre car il sera complètement entouré de gouttes d'eau.

Le joueur, en appuyant sur un bouton, prend en réalité le point de vue d'une nouvelle goutte de pluie. La goutte est chaque fois définie par l'endroit dans lequel elle se trouve et son point de vue, seul moyen de la différencier des autres. L'obstruction peu à peu totale de la vue illustre la singularité se noyant dans le tout anonyme, jusqu'à ce qu'on ne puisse plus voir la différence d'un lieu à l'autre donc distinguer une goutte d'une autre : le nombre écrase l'individualité.

La tension du jeu émerge de deux sentiments contradictoires :

- l'envie de découvrir quel sera le prochain lieu, le prochain espace, la prochaine singularité
- découvrir ce prochain lieu l'empêchera de retourner à sa position actuelle et de contempler à nouveau cet endroit

L'obstruction de son champ de vision permet également de freiner peu à peu la volonté de passer à la goutte suivante, étant donnée qu'il n'a finalement qu'un nombre de téléportations limité avant de ne plus rien distinguer.

L'important dans cette expérience est le **temps présent**, la contemplation d'un lieu constituant une **singularité**, un **moment unique** ne devenant qu'un souvenir, un **témoignage du passé** ne pouvant être retrouvé. Le joueur a peu à peu la volonté de **garder sa différence** à travers toutes ces gouttes mais fatalement celles-ci l'engloutissent dans un tout. C'est finalement le cheminement inverse de Perec qui veut comprendre quels étaient tous ces destins singuliers réunis dans des chiffres déshumanisés. Dans le jeu, le joueur part du singulier pour se noyer dans la masse. Cependant le résultat est le même : prendre conscience que la masse est la somme d'individualités.

→ Pourquoi avoir privilégié le concept de *The Game is a Lie* ?

Az est le premier concept sur lequel j'ai basé mon dossier : l'écriture était en cours et le développement des mécaniques et du Level Design bien avancé. La volonté de transcrire les quatre émotions détaillées ci-dessus était très forte et j'avais trouvé un moyen de les communiquer qui me plaisait beaucoup et restait très personnel. Ce jeu avait également l'avantage de toucher un public très large car la prise en main en était extrêmement simple et compréhensible par tous.

Cependant, deux raisons m'ont éloigné du concept :

- l'envergure du jeu devenait extrêmement importante, les 20 pages maximum du dossier n'auraient pas suffi à exprimer clairement le concept. Le lore¹ du jeu n'aurait pas été très compréhensible en étant partiellement expliqué et les boucles de gameplay englobaient tout un système qui n'aurait pas eu la place suffisante de se développer. Entre les nombreux éléments se connectant de manière inséparables, le dossier n'aurait été finalement qu'une approximation du concept
- mon concept principal s'est imposé à moi et m'a semblé pousser plus loin la réflexion en écho à la démarche de Georges Perec

Averse est un concept qui s'est formé pendant la constitution de *The Game is a Lie*. De caractère simple et très métaphorique, son minimalisme me plaisait particulièrement : une seule possibilité d'interaction très limitée mais prenant un sens très fort de fatalité et plaçant le joueur dans une dynamique irréversible. Cependant, outre le fait que j'étais déjà très avancé sur l'écriture de l'idée principale, ce concept a le défaut de ses qualités : probablement trop peu consistant pour un dossier entier, la seule séquence d'interaction présente se répète et l'expérience, très courte, n'aurait été que peu détaillée. L'idée me plaît toujours autant (c'est pourquoi je l'ai choisie pour la partie *Autres concepts*) et cela m'intéresserait de la développer de mon côté mais elle se révèle peu adaptée pour répondre à la demande d'un dossier créatif.

Enfin, le concept de *The Game is a Lie* était celui qui me plaisait le plus en tant que proposition principale. C'est l'idée la plus en connexion avec ce que je désirais faire, tout en souhaitant transmettre une expérience que j'ai vécue moi-même. Le concept touche certes un public plus restreint que celui de *Az* mais concerne la nature profonde du jeu vidéo et en révèle toute une partie cachée (à raison) aux joueurs. Je ne regrette pas mon choix, car j'ai tiré un véritable plaisir à constituer ce dossier à partir de cette idée.

1. Histoire de l'univers fictif ne constituant pas l'intrigue principale du jeu

◆ Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont contribué à la bonne réalisation de ce dossier :

Ma famille et mes amis pour leurs soutiens, leurs encouragements et leurs retours, notamment mon père pour les corrections,

Val Isautier, Horace Ribout, Hector Pottier, Clara Belthoise, Léo Belthoise, Matthieu Ganne, Maxime Besnard, Tristan Manoukian, Malo Dalmier et un bot pourrait faire ça pour leurs feedbacks et leurs commentaires qui m'ont tous permis d'améliorer ce dossier,

Tous les candidats présent sur le serveur Discord du concours pour leur bienveillance, leur compagnie et leur aide malgré cette période de compétition,

Les élèves de l'ENJMIN pour avoir été une précieuse source de conseils et d'encouragements, ainsi que pour m'avoir supporté sur le serveur Discord depuis octobre dernier,

Stéphane Natkin et Stéphanie Mader pour avoir répondu à mes questions durant la JPO,

Et enfin, Aurélie Truel pour m'avoir clarifié certains aspects du cahier des charges et créé l'espace de dépôt des documents sur Pydio.

Police de caractère : Yu Gothic

Image de couverture :
The Legend of Zelda : Ocarina of Time (1998),
maison à l'entrée du marché, caméra libre

Toutes les captures d'écran ont été prises par moi-même.